

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai rancangan pembelajaran yang didesain untuk menjawab permasalahan rendahnya partisipasi belajar siswa dengan menggunakan model *Make a Match*. Rancangan pembelajaran berbasis model *Make a Match* untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dirancang kedalam tiga kegiatan besar yakni, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peneliti mengemukakan kesimpulan dan rekomendasi atas penelitian yang telah dilakukan. kesimpulan ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan. Adapun kesimpulan yang diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pendahuluan pada rancangan ini terbagi ke dalam kegiatan pengkondisian kesiapan fisik, pemberian motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan apersepsi. Pengondisian kesiapan fisik siswa dilakukan dengan mengatur posisi tempat duduk siswa. Kegiatan pemberian motivasi belajar dilakukan dengan cara mengajak siswa melakukan tepuk semangat. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menyampaikan “hari ini kita belajar tema 9 sub tema 1 pembelajaran 1”. Melaksanakan apersepsi dengan menyajikan cerita dan mengajukan pertanyaan. Berdasarkan penilaian ahli rancangan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan telah disepakati dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa oleh ketiga ahli dengan persentase 89,58% dengan kategori “**Layak**”.
2. Kegiatan inti dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dirancang sesuai dengan sintaks model *Make a Match*. Adapun langkah-langkah pada kegiatan inti adalah tahap pengelompokan, penyampaian materi, pengarahan, mencari pasangan, presentasi, pemberian *reward*, dan menyimpulkan. Tahap pengelompokan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam 6 kelompok, terdiri dari 5 siswa yang heterogen. Tahap penyampaian materi dilakukan dengan menyimak video, membaca teks, dan berdiskusi. Tahap pengarahan

dilakukan oleh guru dengan menyampaikan aturan untuk tahap mencari pasangan. Tahap mencari pasangan dilakukan dengan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang cocok. Tahap presentasi dilakukan bersama pasangan kartu yang didapatkan, kemudian dikonfirmasi oleh siswa lain dan guru. Tahap pemberian *reward* dilakukan setelah presentasi dengan memberikan penghargaan pada pasangan yang mendapatkan kartu soal dan jawaban yang sesuai dengan konsep dan mempertimbangkan kecepatan waktu. Tahap menyimpulkan dilakukan dengan membuat peta pikiran dan menuliskan kesimpulan pada LKPD. Berdasarkan penilaian ahli rancangan pembelajaran pada kegiatan ini telah disepakati dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa oleh ketiga ahli dengan persentase 86,90% dengan kategori “**Layak**”.

3. Kegiatan penutup pada rancangan ini memuat kegiatan evaluasi pembelajaran, memberikan umpan balik, menyimpulkan pembelajaran, memberikan apresiasi, dan tindak lanjut pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan pemberian tes tulis. Umpan balik dilakukan dengan membahas hasil tes evaluasi pembelajaran. menyimpulkan pembelajaran dilakukan secara lisan dengan bimbingan guru. pemberian apresiasi dilakukan dengan tepuk tangan karena pembelajaran telah dilakukan dengan baik dan seluruh siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Tindak lanjut pembelajaran dilakukan dengan memberikan pengayaan dan remedial. Berdasarkan penilaian ahli rancangan pembelajaran pada kegiatan penutup telah disepakati dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa oleh ketiga ahli dengan persentase 90% dengan kategori “**Layak**”.

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Guru

Guru dapat merancang berbagai model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas seperti menggunakan model *Make a Match*. Penggunaan model pembelajaran yang

bervariasi, inovatif, kreatif, dan tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran akan menimbulkan ketertarikan dan siswa akan antusias serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Sekolah

Mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan baik, khususnya dalam kegiatan yang dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa. Model *Make a Match* bisa menjadi alternatif bagi guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis *Make a Match* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat rancangan pembelajaran secara tematik serta menerapkan model *Make a Match* pada Penelitian Tindakan Kelas agar memberikan temuan baru sesuai dengan kondisi di lapangan. Peneliti selanjutnya diharapkan memberikan variasi kegiatan yang lebih menyenangkan pada kegiatan mencari pasangan.